SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

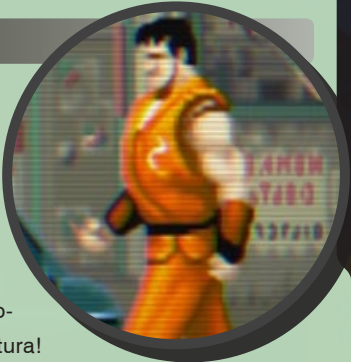
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Marco Macchitella, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

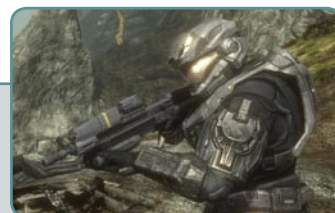
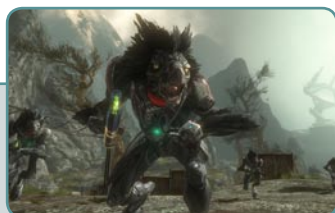
Febbraio sotto il segno delle Killer Applications! Eh già, questa volta abbiamo dovuto aumentare le doppie pagine per ospitare titoli del calibro di **Mass Effect 2** e **Bioshock 2**, attesi con trepidazione da anni. E per tutti i fan dei **MMORPG** annunciamo il concorso **DOFUS - GAME**, contest che abbiamo indetto in collaborazione con la software house francese **Ankama**: trovate il regolamento a pagina 19. E nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

QUANTIC DREAMS HA ANNUNCIATO IL RILASCIO DELL'AVVENTURA PIU' ATTESA DELL'ANNO!

HEAVY RAIN ARRIVA NEI NEGOZI!

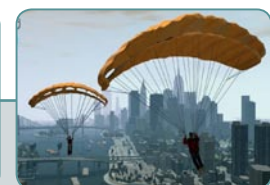
Uno dei titoli più attesi della stagione sta finalmente per arrivare nei negozi: è stata svelata la data ufficiale per il rilascio della demo di **Heavy Rain**, fissata al 23 Febbraio, mentre il gioco sarà commercializzato a partire dal giorno successivo. L'avventura sviluppata da **Quantic Dreams** ha suscitato un clamore molto forte, non solo per l'evidente impegno tecnico profuso nella realizzazione di ambienti davvero vicini alla realtà ma soprattutto per la possibilità di scegliere in maniera quasi totalmente libera lo sviluppo della narrazione. La recensione dovrà quindi attendere il prossimo mese...

IL GIOCO TARGATO BUNGIE STUDIOS NON SFRUTTERA' LA NUOVA TECNOLOGIA MICROSOFT!

NIENTE NATAL PER HALO REACH...

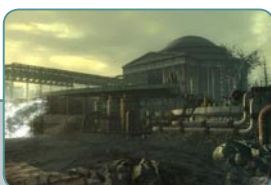
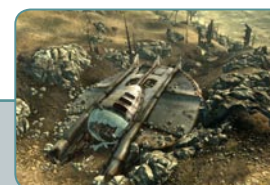
Bungie Studios ha posto fine ai rumor che volevano il nuovo big title **Microsoft**, pioniere della sfida **Project Natal**, ovvero il nuovo sensore di movimento che presto verrà rilasciato per **XBox 360**. Sembra che **Halo: Reach** sia stato pensato esclusivamente per il pad tradizionale. Rumor tra l'altro che erano iniziati dopo le affermazioni positive dal presidente di **Bungie, Harold Ryan**. Quindi al momento la sola esclusiva confermata nell'universo **Natal** resta **Fable III**, ma **Microsoft** ha annunciato che oltre il 70% dei principali publisher mondiali hanno già iniziato a sviluppare titoli con questa tecnologia.

SEGA ANNUNCIA UNA VERSIONE CON NUOVI CONTENUTI!

YAKUZA 3 DIVENTA SPECIAL!

Non era chiare inizialmente le differenze tra l'uscita dell'edizione Standard e Special di Ryu ga Gotoku 3, meglio conosciuto come **Yakuza 3**. Adesso la questione sembra essere risolta: pare che **SEGA** abbia in mente di rilasciare una versione che, a conti fatti, risulti una sorta di fusione tra le due edizioni: europei ed australiani troveranno non solo una copia del gioco, ma anche un disco aggiuntivo con l'OST, contenuti DVD e 4 aggiornamenti da scaricare online!

SONY ANNUNCIA I CONTENUTI AGGIUNTIVI PER MARZO!

PRIMAVERA CALDA PER GTA IV!

Sony Computer Entertainment America Inc. ha annunciato che le espansioni di **Grand Thaft Auto IV: Episodes From Liberty City**, saranno disponibili per **PlayStation 3** a partire dal prossimo 3 marzo. Ritroveremo quindi le ambientazioni che abbiamo imparato a conoscere nel gioco originale, con nuove caratteristiche ai limiti della legalità e del **free roaming**. Ai fans non resta dunque che aspettare con trepidazione l'arrivo della primavera!

AVVENTURA IN CALIFORNIA PER CERCARE DI SOPRAVVIVERE!

FALLOUT NEW VEGAS SI SVELA!

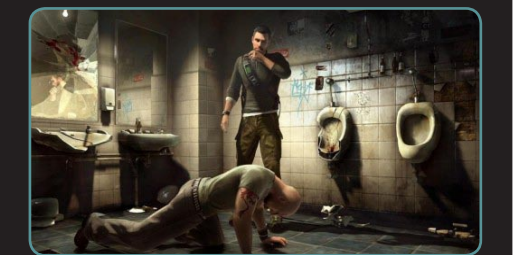
Nuovi dettagli stanno trapelando in queste ore riguardo il nuovo gioco Bethesda ispirito all'universo di **Fallout**. **New Vegas** sarà un **FPS** che userà lo stesso sistema di combattimento visto nel titolo originale, ma sarà presente una modalità hardcore in cui i giocatori dovranno nutrirsi e riposarsi. La storia è incentrata su tre fazioni e sarà ambientata nelle terre desolate del deserto del **Mojave**, in California. Il titolo è previsto per le principali piattaforme.

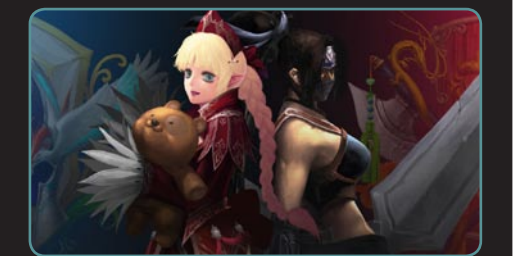
FLASH NEWS

FIFA ONLINE E' IN BETA!

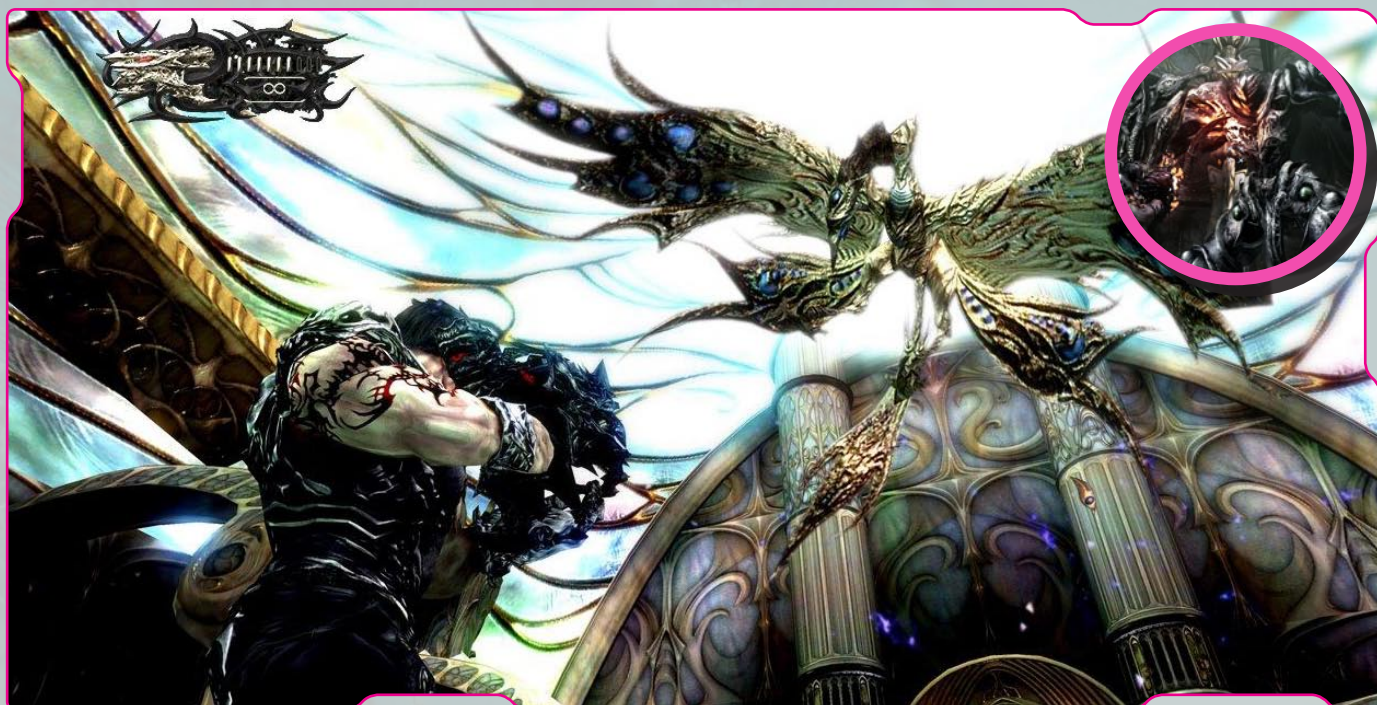
Il 3 Febbraio è stata attivata la Closed Beta di Fifa Online, browser game gratuito di **EA Sports** che permette agli utenti di sfidarsi online!

L.A. NOIRE DIVENTA MULTI

La rivista Game Informer ha annunciato che L.A. Noire, prodotto da **Rockstar Games**, verà sviluppato anche per **Xbox 360**.

SPLINTER CELL IN APRILE

Ubisoft ha appena annunciato la data di uscita del nuovo **Splinter Cell: Conviction**. Sarà rilasciato il 13 Aprile negli USA e il 15 in Europa.

AVALON HEROES E' QUI!

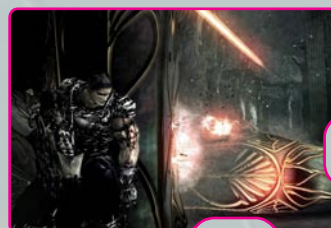
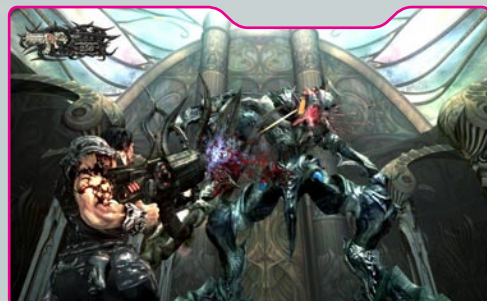
L'atteso strategico free-to-play Avalon Heroes è finalmente disponibile. Il titolo ha appena superato con successo la fase di **Open Beta**.

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: TECMO / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - ? / USCITA: TBA 2010

QUANTUM THEORY

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Tecmo ha deciso di buttarsi nel mondo dei TPS, ovvero sparatutto in terza persona, annunciando il suo prossimo titolo Quantum Theory. Lanciato nel mondo come un'esclusiva **Sony**, nelle ultime settimane ne è stata confermata la presenza anche sulla console **Microsoft**, divenendo quindi un titolo multi piattaforma. **Quantum Theory** doveva essere la risposta della **Sony** a **Gears of War**, ma forse proprio la sua eccessiva somiglianza al titolo di **Epic Games** ne ha minato l'esclusività.

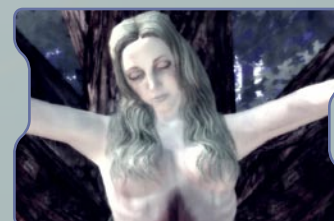
Interpreteremo **Syd**, un nerboruto guerriero cosparso di cicatrici che ha il compito di distruggere una misteriosa torre animata, la quale sta rigurgitando mostri nel suo mondo. Tale mondo è ormai un immenso deserto causato da una misteriosa apocalisse in qualche modo legata alla torre. Le premesse non sembrano dunque troppo originali... ma aspettiamo la recensione per un commento certo!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: PICCHIADURO / DATA DI USCITA: 03 - 2010

SUPER STREET FIGHTER IV

ANTEPRIMA completa

A cura di: Andrea Pautasso

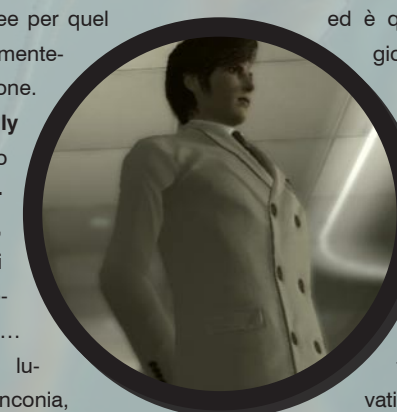
C'era da aspettarselo. Dopo quasi un anno dell'uscita del tanto atteso quarto capitolo, ecco arrivare la prima versione potenziata di Street Fighter IV. Concepito inizialmente come **DLC**, è diventato successivamente un gioco stand alone, poiché come affermato dal produttore **Yoshinori Ono**, i nuovi contenuti sono piuttosto corposi. Primo aspetto è l'arruolamento di vecchie glorie come **Guy**, **Adon**, **T.Hawk**, **Cody**, **Dee Jay** insieme alla matricola **Juri**; in tutto i nuovi personaggi saranno dieci. Per ciascun personaggio sono previste ben due **Ultra Combo**, di cui una tratta da quelle già visualizzate in **SF4**, mentre la seconda inedita e dagli effetti altrettanto devastanti. La data di uscita della edizione **Super** della saga di **Ryu**, **Ken** e soci, è fissata al 31 marzo.

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: IGNITION / GENERE: SURVIVAL / DATA DI USCITA: 2010

DEADLY PREMONITION

ANTEPRIMA completa

A cura di: Emanuele Rizzi

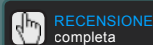
Ultimamente i survival horror sono sempre meno ricchi di idee per quel che riguarda la stesura di una buona trama... ebbene, finalmente arriva arriva un titolo che potrebbe smentire questa affermazione.

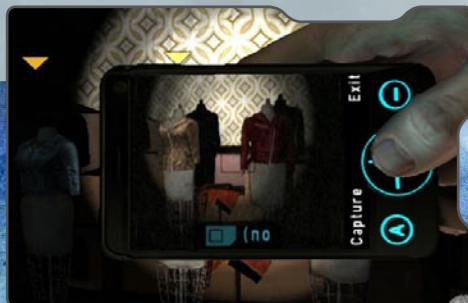
Le atmosfere di **Deadly Premonition** prendono spunto da **Twin Peaks** e da **Silent Hill**, due grandi capolavori in ambito cinematografico e videoludico... un'atmosfera gotica, lugubre, piena di malinconia, ed è questo che potrebbe fare del gioco un grande titolo. Impersoneremo Francis Morgan, agente dell'F.B.I, mandato a investigare su un omicidio avvenuto in un piccolo borgo dell'America Occidentale. Speriamo che il tutto sia sorretto da una struttura di gioco sufficientemente interessante e innovativa. Confidiamo e attendiamo!

i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: KONAMI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: SURVIVAL / GIOCATORI: 1

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

UNA NUOVA INCARNAZIONE... DELL'INCUBO!

RECENSIONE completa A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

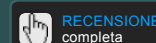
In Silent Hill: Shattered Memories ci ritroveremo negli "sfortunati" panni di Harry Mason che dopo essere incappato in un incidente stradale si ritroverà solo e abbandonato per le gelide e lugubri strade della ormai celebre cittadina di **Silent Hill** nel tentativo di ritrovare la propria figlia **Cheryl** scomparsa dopo lo schianto in auto. Il gameplay è stato completamente rivoluzionato rispetto al primo capitolo della serie e la visuale è stata portata in terza persona. Purtroppo il gioco non mantiene le promesse fatte e propone un prodotto poco profondo e povero di contenuti. Se da una parte l'atmosfera è stata mantenuta integra e quasi migliorata rispetto ai precedenti episodi, la stessa cosa non si può dire del gameplay, nativo per **Wii** e **Nunchuck** e quindi troppo distante dai controlli della **PSP**, che limita fortemente l'esperienza del giocatore. Sicuramente un titolo che lascia l'amaro in bocca e la speranza che gli sviluppatori tornino alle origini con i prossimi capitoli della serie.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 2, Nintendo Wii

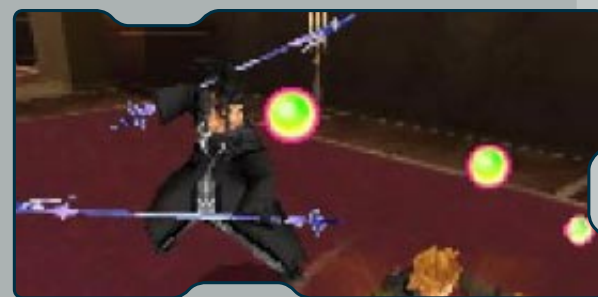
Voce	Voto	Commento
Grafica	70	+ Buoni i dettagli grafici... - ma niente di esaltante!
Giocabilità	50	- Gameplay insufficiente... - ...paragonato a quello del Wii!
Sonoro	80	+ Akira Yamaoka... + ...sinonimo di qualità!
Longevità	60	- Estremamente breve! - Non tutti lo vorranno completare!
GLOBALE	62	

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW! | SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: SQUARE-ENIX / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

SE LA DISNEY TORNA AL FANTASY

RECENSIONE completa di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

Kingdom Hearts 358/2 Days è un secondo spin/off della serie targata Square-Enix e Disney. La trama che fa da sfondo alle importanti e complesse vicende è meravigliosa e al tempo stesso misteriosa: i produttori della saga ci hanno sempre abituati con storie complesse ma veramente appaganti. Il protagonista della vicenda non sarà il nostro caro **Sora**, ma **Roxas**, un ragazzo che scopre di possedere poteri straordinari. Coinvolto dall'Organizzazione come tredicesimo membro, inizierà il suo lungo viaggio d'esplorazione. Il gioco è l'ideale per i fan che hanno seguito l'evoluzione della storia nei capitoli precedenti ma alcune pecche nel gameplay, come l'eccessiva linearità della vicenda e la ripetitività delle missioni, minano notevolmente il risultato finale. La grafica che viene proposta è maestosa, e lo stesso si può dire per la bella colonna sonora. Insomma un buon action rpg che purtroppo non riesce a rientrare nella schiera dei capolavori, ma saprà deliziare qualsiasi buon giocatore disposto ad entrare in questo universo tanto intricato quanto meraviglioso.

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo DS

Voce	Voto	Commento
Grafica	90	+ Comparto grafico maestoso! + Al top del Nintendo DS!
Giocabilità	75	+ Gameplay ben strutturato... - ...ma a tratti ripetitivo!
Sonoro	88	+ Ottima la colonna sonora... + ...e buono il doppiaggio inglese!
Longevità	87	+ Storia fantastica... + ... lunga e avvincente!
GLOBALE	85	

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW! | SITO WEB

MASS EFFECT 2

UN RITORNO EPICO PER BIOWARE E SHEPARD!

RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Mass Effect 2 si presenta ricalcando la storyline del primo episodio, offrendo però la possibilità a chi non ha giocato la prima avventura di poter cominciare dalla "rinascita" di **Shepard**. La storia inizia attraverso la rivisitazione di un flash, ovvero le cause da cui si baserà l'inizio della narrazione. Dopo un bellissimo filmato realizzato col motore di gioco, ci ritroviamo nella cara vecchia **Normandy**, la famosa e lunga nave spaziale di Shepard ed il suo equipaggio. Durante una normale navigazione spaziale, la nave subisce un attacco da un nemico non identificato sfuggito ai controlli radar di Joker e compagnia.

Tutti i membri dell'equipaggio sono costretti a usare le navicelle di salvataggio. **Shepard**, da buon **Spettro** e comandante, cercherà di salvare i restanti membri dell'equipaggio ma non riuscirà a mettersi in salvo e sarà travolto dall'esplosione. **Mass Effect 2** riesce nell'ardua impresa di risultare un seguito coi fiocchi: se da una parte la grafica è stata ulteriormente raffinata per restituire un livello di dettaglio imparagonabile, la colonna sonora e tutto l'impianto audio in generale fanno del titolo uno dei più riusciti sotto il punto di vista tecnico dall'inizio dell'era nextgen.

Una regia magistrale, che nulla ha che vedere con la prima avventura, dona lustro e spessore ad un prodotto che a detta di molti non poteva arrivare a emulare le gesta videoludiche di **Mass Effect**. Quest primarie e quest secondarie ci terranno compagnia complessivamente intorno alle 35 ore di gameplay, ma la rigiocabilità con nuove scelte e magari un nuovo personaggio completamente diverso in quanto a stili di combattimento, è garantita e ne aumenta la longevità in maniera esponenziale. Un gameplay già bello vario e azzeccato per il genere viene ulteriormente arricchito e alleggerito da incarichi inutili, regalando maggiore immediatezza su un piano, e maggior tatticismo ed appagamento su un altro, combat system su tutto. La realizzazione delle texture rasenta la perfezione senza "se" e senza "ma". Ogni cut scene è ricca di movimenti: vedremo Shepard o qualsiasi altro personaggio appoggiarsi alla ringhiera, al tavolino, sedersi alla poltrona, stropicciarsi il naso, gesticolare animatamente, cambiare posa e quant'altro. Altre scene, invece, vedranno i protagonisti fare avanti e indietro durante il dialogo proprio come capita spesso nella realtà, mentre altre volte capiterà di assistere a scene irriverenti, violente o semplicemente aggressive.

Il tutto è orchestrato da una magistrale illuminazione dinamica che restituisce appieno tutti i dettagli su schermo, e da ben tre differenti angolazioni con cui, riproponendo il dialogo, potremo ammirare i dettagli dei personaggi. Ora possiamo aspettare impazienti il terzo ed ultimo episodio della trilogia. Ma adesso è tempo di imbracciare i fucili, imparare qualche potere biotico e far saltare in aria **Collettori** e **Razziatori**: *Shepard is back*!

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 93	**Giocabilità** 95
+ Texture di livello altissimo! - Alcuni fotogrammi son sballati!	+ Combat system migliorato! + Customizzazione aumentata!
Sonoro 95	**Longevità** 93
+ Impeccabile... + ... avrete lo spazio in casa!	+ 35 ore di gioco vi bastano? + ...e le alternative della storia?

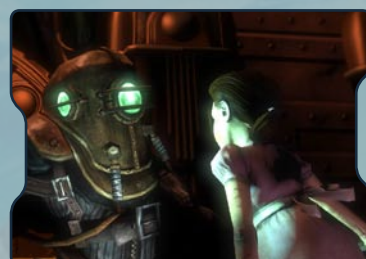
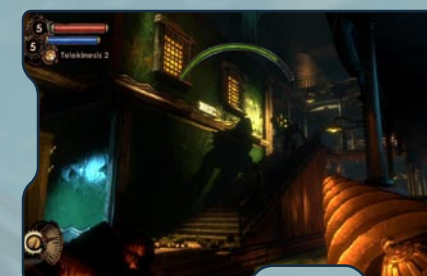
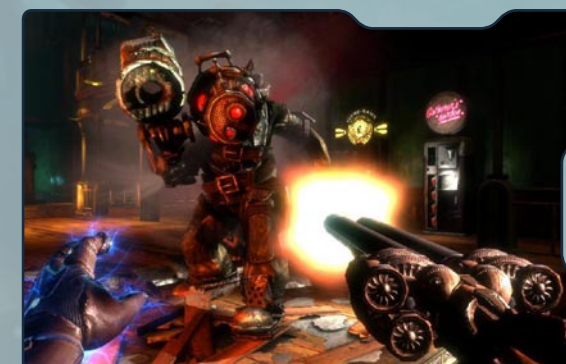
GLOBALE **95**

SITO WEB

BIOSHOCK 2

COME SI DICE: UN BIG DADDY... PER AMICO!

RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Dopo le vicende accadute a Rapture grazie al nostro intervento, Bioshock 2 riparte circa dieci anni dopo, nel 1968, prendendo spunto dal "finale buono", ovvero il salvataggio delle bambine in superficie. In realtà ci accorgeremo presto che tutti i nostri tentativi di far cessare i motivi d'esistere della città sommersa sono stati assolutamente vani. **Rapture** tornerà più florida di ricombinanti che mai, continuando la sua promozione di plasmidi spacciandoli per integratori, che se assunti in dosi elevate porta alla pazzia. Non è bastato neanche salvare le sorelline, perché nella zona in cui è sommersa **Rapture** nell'Oceano Atlantico, cominceranno a scomparire nuovamente bambine "arruolate" per la conquista dell'**Adam**. Ecco dunque la fine della cronaca di **Bioshock 2**. Il gioco non delude le aspettative e resta sicuramente in un livello veramente troppo alto per tantissimi titoli sparatutto usciti e che usciranno. Il lavoro della **2K** è come sempre maniacale e soddisfacente, e il suo marchio è ormai sinonimo di garanzia. A conti fatti però questo **Bioshock 2** risulta troppo simile al predecessore: esplorazione della struttura livello per livello, andirivieni, nuovi ricombinanti e nuovi tonici-plasmidi. Graficamente il gioco è rimasto molto simile e seppur l'illuminazione sia favolosa, texture poco definite sono sicuramente un punto a sfavore. A non deludere sicuramente è l'impianto sonoro e l'accurata regia dietro la storyline che ha contraddistinto **Bioshock** e contraddistingue anche il suo seguito. Avremmo preferito novità e colpo di scena in più, dato che la scelta di impersonare un **Big Daddy** tutto sommato non entusiasma né come idea né tantomeno pad alla mano. E' un voler cercare il pelo nell'uovo, perché in ogni caso **Bioshock 2** è una killer application per tutte le piattaforme che lo ospitano. Ed ora spegnete le luci, mettetevi le cuffie... e cominciate ad esplorare le profondità di **Rapture**!

DISPONIBILE ANCHE PER: PC, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 80	**Giocabilità 85**
- Troppo simile al primo capitolo! + Ma l'atmosfera è eccellente!	- Poche novità... + ...per un gameplay geniale!
Sonoro 97	**Longevità 85**
+ Doppiaggio, OST e FX... + ...è tutto veramente perfetto!	+ Story Mode appassionante... + ...e multiplayer coinvolgente!

GLOBALE 87

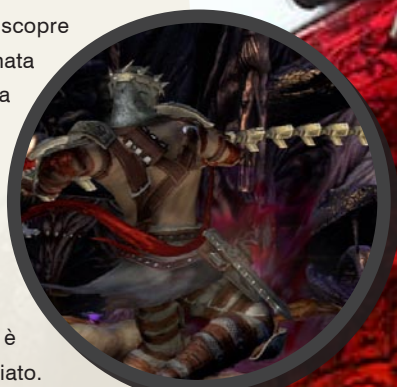
SITO WEB

DANTE'S INFERNO

"MA NON SÌ CHE PAURA NON MI DESSE..." (I, 44 - 45)

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Quando EA annunciò che Visceral Games stava sviluppando un gioco dedicato alla **Divina Commedia** del sommo **Dante**, mezzo mondo videoludico cominciò a sognare. Lo scenario narrativo è da sempre considerato come uno dei migliori mai creati dalla mente umana. La notizia che un producer come **Electronic Arts** avesse intenzione di sfruttarlo per dedicargli un gioco è stato solo uno degli elementi maggiori che hanno fatto accrescere fino allo spasmo l'attesa verso questo titolo. Il 5 febbraio è stato il giorno scelto da **Visceral Games** per farci varcare i cancelli dell'Inferno ed addentrarci sotto la guida attenta di Virgilio...

Dante viene tradito dalla Chiesa per cui il nobile crociato si è macchiato le mani di sangue di infinite vittime in suo nome. Arrivato ormai ad una situazione di disperazione totale, scopre che l'anima della sua amata Beatrice è stata catturata e condotta nei meandri degli Inferi. Senza troppi indugi di sorta, il soldato decide di andare a salvare la ragazza, nel tentativo di redimersi dai peccati di cui si è involontariamente macchiato.

Come ben noterete, non c'è alcun punto in comunecon l'opera originale. Graficamente parlando il titolo risulta essere di buon livello, ma non eccelso come ci saremmo aspettati. I modelli dei personaggi sono sommato di buona fattura, con picchi di qualità specialmente nei protagonisti, ma con qualche perplessità per la realizzazione poligonale dei nemici comuni, assai numerosi e presenti in tutti i livelli di gioco. Le atmosfere dell'avventura, come annunciato già da

tempo, hanno tonalità decisamente tetre, forse fin troppo, tanto che più di una volta siamo stati costretti a modificare il contrasto dello schermo. Il comparto sonoro è d'effetto e suggestivo: le urla dei dannati sono strazianti e rendono bene l'ambiente circostante.

La giocabilità del titolo si erge sull'utilizzo della falce e della croce in possesso del nostro protagonista. Se la prima è evidentemente il maggior strumento di offesa contro gli attacchi delle deviate creature infernali, la croce ha ben altro ruolo: si tratta di un oggetto di difesa e di diversivo, in grado di stordire i nemici. La croce inoltre darà la possibilità di redimere una volta indeboliti, i nemici che si pareranno di fronte a noi. La longevità del titolo si attesta su livelli standard, intorno alla decina di ore. Il nuovo titolo di **EA** preme bruscamente l'acceleratore verso contorni di gioco estremamente gore e disturbanti, un'accelerata che sa quasi di mossa suicida: combatterete contro orde di neonati cadaverici o squartare pareti di interiora grondanti di sangue, con Finish moves di brutalità inaudita. **Visceral Games** ha creato un titolo dalle caratteristiche tecniche buone, rovinate da un voler esagerare l'esperienza di gioco: in sede di valutazione questa scelta stilistica ha affossato irreversibilmente un gioco dalle ottime potenzialità.

DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, PSP

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	83	+ In generale soddisfacente... - ...ma scenari troppo tetri!
Giocabilità	80	+ Funzionale e mai banale... - ...ma con non pochi deja-vu!
Sonoro	84	+ Grida e suoni d'atmosfera... + ...e doppiaggio niente male!
Longevità	62	+ La durata è discreta... - ...ma il sangue infastidisce!

GLOBALE **77**

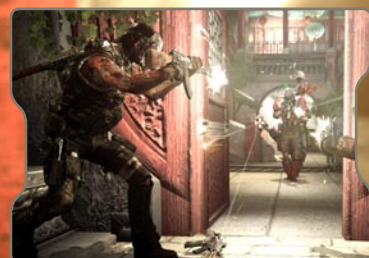
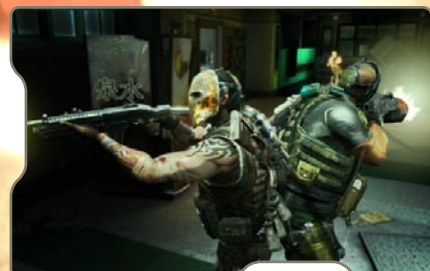
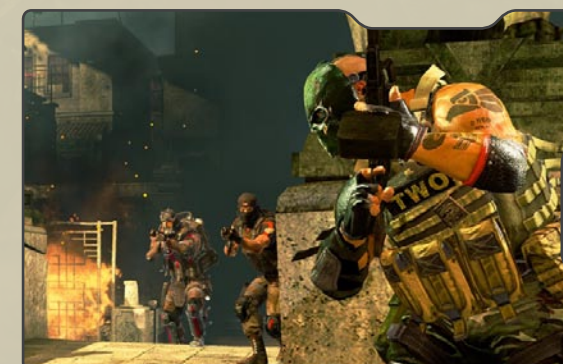
SITO WEB

SVILUPPO: EA MONTREAL / PUBLISHER: EA / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - 4

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

QUESTA VOLTA SHANGAI E DISTRUZIONE... DIVENTANO SINONIMI!

RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Incappati in una nuova guerra, Elliot Salem e Tyson Rios non avranno tempo per rifiatare e imbracceranno nuovamente le armi, le armature e soprattutto le mascherine antigas che hanno reso famosi i due personaggi: questa volta il teatro di battaglia è **Shanghai**, in preda alla confusione per via di un attacco aereo effettuato da *non-si-sa-chi* per il motivo *non-si-sa-quale*, banale, come spesso accade in produzioni di questo tipo. Fin dalle prime battute di gioco possiamo notare subito un certo problema di tearing, onnipresente in qualsiasi cut scene. Le texture soffrono di alti e bassi sia a livello di framerate che a livello di definizione: negli spazi aperti o nelle location che prevedono tanti nemici, i dettagli si "snaturalizzeranno" per permettere al motore grafico di gestire al meglio gli scontri e gli effetti particellari durante il fuoco. I dettagli a schermo sono tanti, con ambienti chiusi spesso molto ricchi di oggetti su sfondo, che riescono a far immergere nell'azione. Peccato per l'interattività pari a zero con l'ambiente, senza nemmeno poter spaccare qualcosina a suon di mitragliate. E' proprio il caso di dire che **Army of Two: The 40th Day** troverà sollievo nelle vendite più per la ricca e divertente promozione in collaborazione con **Gamespot** che per meriti reali. Uno sparatutto in terza persona a primo impatto completo dal punto di vista del gameplay, più solido del predecessore, con un'IA nemica e amica decisamente migliore e più reattiva, che manca però di polso a livello di plot e tecnica. Considerato che questo videogame sarebbe sconsigliabile qualora dovesse essere giocato in solitario, **Army of Two: The 40th Day** è un gioco adatto solo a chi ha amato i due fratelli di proiettili e mascherine. Per tutti gli altri invece... è bene guardarsi attorno per scegliere titoli più riusciti! Insomma, per **EA Montreal** è un'occasione sprecata.

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PSP

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 70	**Giocabilità 80**
+ Buona alternanza degli ambienti! - Problemi con le particelle!	+ Tente opzioni... + ...per molteplici scontri a fuoco!
Sonoro 50	**Longevità 70**
+ Colonna sonora anonima... + ...e doppiaggio poco ispirato!	+ Buona durata della campagna... + ...e migliora con il multiplayer!

GLOBALE
65

SITO WEB

FLASHREVIEWS

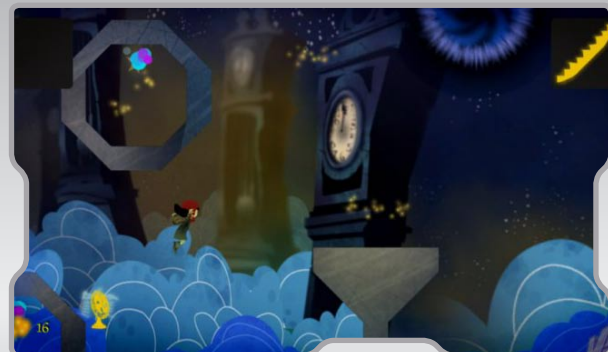
Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

C.O.P: THE RECRUIT

Lo sviluppatore V.D.dev entra nel mondo dei free-roaming con un titolo nella media, in equilibrio tra pregi e difetti: da un lato l'eccellente grafica non mancherà di stupirvi, dall'altro, la totale mancanza di realismo ed i controlli mal curati limiteranno la qualità complessiva del prodotto. Un gioco che mirava a fare concorrenza a **Grand Thaft Auto: Chinatown Wars**, ma che per alcune magagne non ci riesce... tuttavia **C.O.P: The Recruit** può rivelarsi, per chi fosse contento di calarsi nei panni della giustizia, una valida alternativa.

Publisher: LucasArts / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1

LUCIDITY

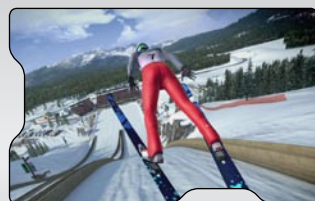
GLOBALE ▶ ▶ ▶ Lucidità... con ripetività! **6.3**

Nonostante un gameplay innovativo e particolare, **Lucidity** non riesce ad essere un ottimo gioco ma si rivela solo un discreto platform game, affossato da una meccanica complessa e ripetitiva e da fasi platform frustranti e spesso difficili da capire. Speriamo che **LucasArts** decida di dare un seguito a questo titolo, magari dedicandogli un po' più di lavoro, perché le basi per un bellissimo platform ci sono tutte!

Publisher: SEGA / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

VANCOUVER 2010

GLOBALE ▶ ▶ ▶ Sciare senza pensarci troppo

6.0

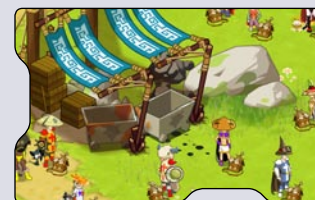
Vancouver 2010 è un gioco onesto, veloce e semplice. Se il giocatore si avvicinerà al titolo senza prenderlo troppo sul serio, ma piuttosto come uno svago per qualche minuto potrà ricavarne alcune ore di divertimento, specialmente in multiplayer, e tutto questo per la sensazione di velocità, la visuale in prima persona e la varietà di eventi proposti. Al contrario chi cerca un'esperienza di gioco duratura dovrebbe rivolgersi ad altri titoli sportivi, anche perchè l'assenza di una qualsivoglia modalità carriera si fa sentire pesantemente.

GIOCHI FLASH

Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

BALOON IN A WASTELAND - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

CONTEST APERTO A TUTTI PER VINCERE NUMEROSI PREMI DEDICATI AL TITOLO ANKAMA!

UN CONCORSO PER DOFUS E GAME!

Siamo felici di annunciarvi il concorso GAME - DOFUS, fantastico MMORPG strategico targato Ankama Studio che ha ormai conquistato il successo in diverse nazioni del Mondo. I primi 10 fortunati che risponderanno correttamente alle semplici domande pubblicate sul forum ufficiale di **GAME** riceveranno una lunga serie di premi! Il contest, iniziato lo scorso 12 febbraio si concluderà il prossimo 26 febbraio. Tutte le informazioni sui premi messi in palio e il regolamento per partecipare sono presenti al link che trovate accanto al titolo di questo articolo. Per rispondere correttamente sarà sufficiente visitare il sito ufficiale di Dofus, ricco di indizi e informazioni che vi torneranno utili per risolvere i quesiti proposti. Buona fortuna!

Google Nexus One

Per mesi è stato sulla bocca di tutti, tra indiscrezioni, rivelazioni e smentite. Oggi è divenuto realtà ed ha un nome: Nexus One, il primo vero *googlefonino* partorito dalle menti che siedono a Mountain View e realizzato da HTC.
Design minimalista e ricercato, ampio display *Amoled* con tecnologia multitouch, processore Qualcomm Snapdragon da ben 1 Ghz. Cos'altro? Android 2.1, il nuovo OS open source sviluppato dall'Open Handset Alliance, capeggiata da Google stessa.
Un telefono a suo modo rivoluzionario, che ben presto farà il suo sbarco anche qui in Italia, sebbene a prezzi certo non popolari. L'attesa cresce: siete pronti?!

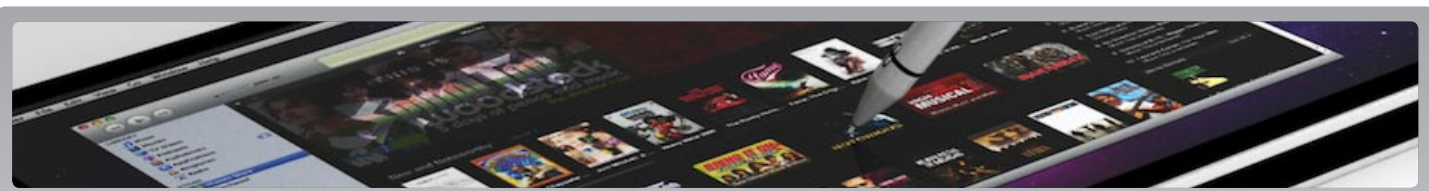
WINDOWS MOBILE 7 PRESENTATO AL MWC 2010

Rivoluzione in casa Microsoft per sfidare Android

Steve Balmer, CEO di Microsoft, ha ufficialmente presentato sul palco del **Mobile World Congress** di Barcellona il nuovissimo **Windows Mobile 7**, estremamente rivoluzionato rispetto ai suoi predecessori, con una interfaccia completamente inedita, disegnata per sfruttare al meglio i touchscreen con schermo multitouch, e numerosissime funzioni interessanti.

Chiave di volta del progetto **WM7** è la forte sinergia con le risorse del web, che consentono al nuovo OS della casa di Redmond di interfacciarsi con lo **Zune Store** ed il **Marketplace** di **Microsoft**, proponendo ampia copertura sul versante della navigazione sul web e sul pieno accesso ai social network.

Uno strumento nato con un preciso scopo: respingere la crescita di **Android** di **Google**!

A cura di www.dgmag.it — DGMag il magazine digitale

APPLE SVELA TUTTI I SEGRETI DEL TABLET PC PIU' ATTESO DEL MONDO!

San Francisco: Steve Jobs ha presentato le caratteristiche dell'iPad, dalle funzioni alle novità!

Dopo l'attesa delle scorse settimane, con tanto di rumors più o meno attendibili, **Apple** ha lanciato oggi a San Francisco il suo primo tablet pc. Che non si chiama **iSlate** come ipotizzato all'inizio nè iTablet ma, più banalmente ed efficacemente a livello di marketing, **iPad**, a ricalcare il modello imposto dalla **Apple** con il suo **iPod**. E' un dispositivo nato per navigare sul web, leggere e inviare email, guardare le foto e i video, ascoltare musica, giocare ai videogame, leggere e-book e tantissimo altro ancora; il display Multi-Touch ad alta risoluzione consente agli utenti di interagire fisicamente con le applicazioni e i contenuti. L'**iPad** è spesso 1,27 cm e pesa appena 680 grammi ovvero più sottile e leggero di qualsiasi altro laptop o netbook. Difficile da valutare la sua effettiva collocazione sul mercato in quanto prodotto trasversale, ma di sicuro... sarà un successo!

SE IL NOTEBOOK DIVENTA UN CINEMA PORTATILE!

Logitech introduce la soluzione per tutti gli amanti del suono!

Il notebook è uno strumento che viene spesso utilizzato anche seduti sul divano o sdraiati a letto per ascoltare musica, divertirsi con i videogiochi e vedere film, televisione e video. Per sperimentare un effetto cinema, **Logitech** presenta il nuovo **Speaker Lapdesk N700**, il primo supporto per notebook all-in-one con altoparlanti stereo integrati, ventola interna e un'ampia base imbottita. A differenza della maggior parte degli altoparlanti per laptop, questo sistema offre due speaker integrati con altoparlanti da 2'' ad alte prestazioni. PPer evitare i grovigli di cavi, integra una connessione **USB** singola e non è necessario spostarsi per collegare degli altoparlanti esterni. L'ideale per risparmiare spazio e ottenere ottime prestazioni!

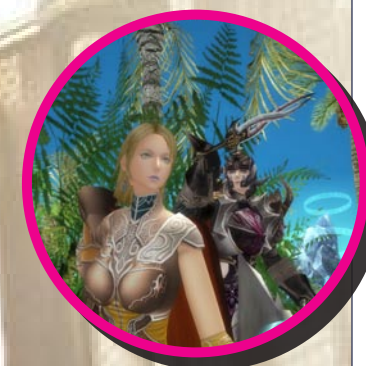
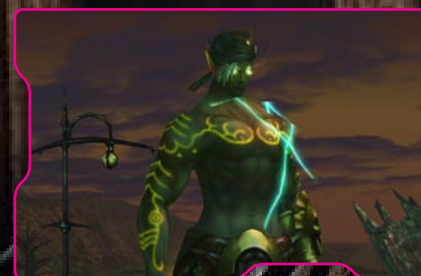
RAPPELZ

IL POPOLARE MMORPG ARRIVA ANCHE IN ITALIA!

SITO UFFICIALE Clicca qui!

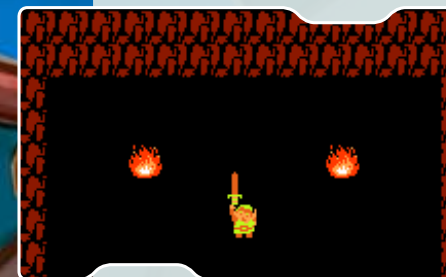
A cura della Redazione

A arriva la versione italiana di Rappelz! Il popolare MMORPG fantasy gratuito, dopo aver conquistato oltre 3 milioni di utenti in tutto il mondo, sarà disponibile alla fine di febbraio in **Closed Beta**. Una buona notizia per tutti coloro che ambivano a viaggiare in un medioevo popolato da potenti guerrieri e magie capaci di sconvolgere l'ordine delle cose... Ma non si tratta dell'unica novità prevista dagli sviluppatori: sarà infatti rilasciata in contemporanea l'espansione **Resurrection**, che comprende una modalità **PvP** per 64 giocatori e l'aggiunta di tre creature da usare come alleati: la prima proposta è l'**Unicorno Bianco**, in grado di curare qualsiasi ferita comprese quelle mortali, che può utilizzare il potere della luce per abbagliare i nemici ed evolvere in due forme successive, chiamate rispettivamente Unicorno Argento e Unicorno Sacro. La seconda è invece l'**Unicorno Oscuro** che cammina sprigionando fiamme; può trafiggere gli avversari con il suo corno provocando emorragie mortali e scatenare temibili attacchi distruttivi, evolvendosi nel tempo in Unicorno Infuocato e Unicorno Infernale.

Infine, il Genio Mistico è un potente demone in grado di ricorrere a magie di varia natura e sfruttare la propria agilità. Proviene dal **Deserto di Ceriu** e si rivela un serviente leale una volta imprigionato; le sue skill sono ideali per bloccare i nemici e indebolirli grazie al potere del vento, e possono essere ulteriormente potenziate con l'evoluzione in Spirito Mistico e Demone Mistico.Ma come dicevamo, questa nuova mod punta al combattimento tra giocatori, che potranno scontrarsi nella zona chiamata Death Match, aperta a tutti e senza le limitazioni livello. Si tratta della soluzione idela per cimentarsi in avvincenti duelli, al termine dei quali si viene resuscitati in caso di disfatta. Per prendere parte alla versione Beta è possibile effettuare una pre-registrazione all'indirizzo **http://it.rappelz.gpotato.eu/ad/**. Il gioco, attualmente disponibile in 11 lingue diverse, propone un mondo alternativo dove tre razze governano il territorio: si tratta dei **Deva**, **Gaia** ed **Asura**, che i giocatori possono impersonare e sviluppare in un numerosi livelli di esperienza (il limite massimo è di 170). Le classi previste sono 27, a cui si aggiungono le 22 razze di creature, che ovviamente possono essere personalizzate a seconda delle esigenze di ognuno. Insomma, una nuova esperienza che si va ad affiancare a tutte quelle proposte dal portale internazionale **gPotato.eu** (**http://it.gpotato.eu/** per la versione italiana e il download degli altri giochi in inglese) come **Flyff**, **Street Gears**, **Dragonica** e **Allods Online** (in Open Beta dal 16 febbraio) titoli che hanno saputo raccogliere numerosi consensi sia all'estero che qui da noi. A questi si aggiungeranno nel corso del 2010 anche **Canaan Online** (in Open Beta dal 24 febbraio) e **Castle of Heroes** (attualmente in Open Beta), previsti in primavera, e **Project 9**, che sarà disponibile a partire dalla fine dell'anno. Se cercate il fantasy dal classico sapore di avventura, allora non vi resta che immergervi nel mondo di **Rappelz**! ■

INTERVISTA A LINK

COME CHI E'? MA SI DAI, QUELLO DI ZELDA...

RECENSIONE completa
A cura di: **Federico 'Evil Ataru' Lombardi**

Arrivo alla città-castello verso mezzogiorno, con il sole alto e un clima ideale per visitare le bellezze locali. In realtà, a parte il castello stesso, non sembra ci sia molto altro, oltretutto credo vi abitino sì e no un centinaio di persone (probabilmente molte meno, chi volete che le programmi?). La cittadina è estremamente accogliente: tutti gli abitanti si dimostrano da subito cordiali, sebbene un po' invasivi. Sembra quasi che ognuno abbia un problema da sottopormi, e pretenda che sia io a risolverlo. La zona commerciale offre ottimi esempi di artigianato indigeno: boomerang, borse, bombe, macchine fotografiche, bombe, cappelli e bombe più grosse. Peccato che la singolare moneta locale sia costituita da grosse gemme esagonali da mezzo chilo l'una, che rendono difficile lo shopping più sfrenato. Forse una misura per contrastare l'eccessivo consumismo? Mi avvio verso il varco che conduce alla piana di **Hyrule**, fuori città, per raggiungere il luogo dell'appuntamento. Dopo pochi minuti di cammino e una schermata di caricamento, avvisto il villaggio **Kakariko**, noto luogo di ritrovo per chi soffre di disturbi intestinali. Supero un paio di location insulse e finalmente giungo alla ridente cittadina di **Ordon** (**Lash Ordon**, per l'esattezza). Ecco laggiù, l'abitazione che sto cercando. La casa si arrampica su di un albero e per qualche ragione mi fa pensare al **Signore degli Anelli.** Busso alla porta e odo il rumore della serratura che si sblocca. Di fronte a me c'è lui in persona, indossa il tipico abito verde e il cappello in tinta (non si indossa il cappello in casa, zoticone): è il guerriero leggendario, l'idolo di generazioni, salvatore di un intero mondo. Dopo un attimo di sbandamento mi rendo conto che non si tratta di **Peter Pan** e mi tranquillizzo. Ci presentiamo con cenni cordiali; il ragazzo è taciturno ma cortese. Ci accomodiamo in un modesto salottino, mi verso del vino e poi mi avvicino. **Innanzitutto grazie a nome di tutta la redazione di GAME. Personalmente avrei preferito intervistare Zelda, ma la famiglia reale non si concede facilmente.** Volevo esordire con un paio di battute, ma l'espressione stordita del mio interlocutore mi lascia intendere che non sono stato capito o che si trova sotto l'effetto di qualche droga. **Allora, cominciamo. Una grande curiosità che hanno in molti è la seguente: che creatura è il crudele Ganondorf? Un uomo? Un maiale? Un demone?** Link scuote il capo. Ma non dice niente. **Un mago?**

No.

Un mostro?

Non proprio.

Un errore reiterato, frutto di scarsa creatività?

Decisamente no.

Rifletto per qualche istante. **010010101100010010100101?**

Finalmente la risposta è affermativa, ma non mi soddisfa completamente.**Bene, passiamo alla prossima domanda. Non ti secca che il titolo del gioco sia sempre Zelda Vattelappesca e raramente sia presente il tuo nome?** Ci pensa su per un attimo.

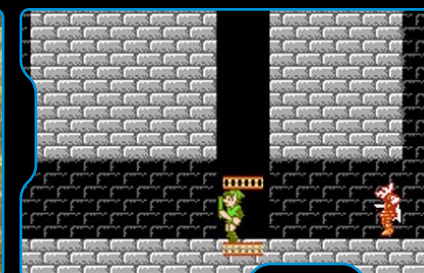
Il protagonista sei tu, dopotutto.

Scuote le spalle. Non sembra che il fatto gli pesi più di tanto. Che giovine generoso. **Capisco...** - proseguo - **e invece sei consapevole che in molti sono convinti che il tuo nome, il nome del protagonista, sia Zelda? Questo ti disturba?** Incrocia le braccia stizzito, poi spacca alcuni oggetti (Spada Kokiri, Bracciale Goron, Scudo Specchio, Conchiglie Misteriose e una Boccetta Vuota). Credo che lo disturbi, in effetti. **Adesso qualcosa sulla tua vita privata. Tu e la Principessa vi trovate spesso insieme. Avete mai avuto modo di approfondire la vostra relazione?** La sua faccia si fa immediatamente rossa. **Insomma: è successo?** Poi quasi viola. **Ovviamente intendo nelle versioni adulte, non da ragazzini.**

Ritorna del suo colore abituale (dipende dai giochi). Divento rosso io. **Avrei un'ultima domanda. Per quale ragione non parli mai? E come riesci a rapportarti con gli altri personaggi senza spiccicare una frase?** Mi fissa intensamente. Con il solo sguardo intende trasmettere tutto il senso del suo comunicare, la profondità dei suoi pensieri e l'intima visione di un mondo in costante lotta. Oppure ci sta provando con me, non saprei. **Allora ti ringrazio di tutto e ti saluto, sperando ci sia modo di incontrarsi ancora, magari in occasione dell'uscita del tuo prossimo titolo. Cosa ci possiamo aspettare? Zelda: Il Sassofono del Male? Zelda: Capostazione Cassaintegrato? O addirittura un gioco tipo Zelda: Sì, sono proprio Zelda, Link non è il protagonista, magari rifacendosi all'illustre tradizione dei meravigliosi giochi per CD-i?** Mi sganascio senza remore, mentre un calcio poderoso mi sospinge fuori dall'uscio. È stata un'esperienza unica, che credo mi abbia lasciato qualcosa. Un livido sulla schiena.

Link mentre mi sbatte fuori di casa. Alle sue spalle potete notare Claudio Bisio.

Zelda: La bacchetta di Gamelon. Non si è più ripresa dall'esperienza. La bacchetta, intendo.

Ganondorf nella sua forma suina.

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.GAMESKIT.IT

Se cercate notizie aggiornate sul mondo dei computer e dei videogiochi, senza distinzioni, allora potete tranquillamente visitare **GamesKit.it**, interessante aggregatore di news che permette di tenere sotto controllo tutte le novità più interessanti. Utile... e dilettevole!

WWW.D-TNTSERVER.COM

D-TnTserver è il sito ufficiale del Clan omonimo. Nato da un gruppo di amici di vecchia data e conosciuti giocando, ospita due nostro server creati grazie alla disponibilità degli utenti. Un luogo dove ritrovarsi e giocare online, sotto l'ottica del divertimento completo!

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

www.tweetlator.com

Tweetlator è un applicazione per Twitter users che permette di trasformare i propri tweet in altre lingue, in maniera completamente automatica, allo scopo di rendere più "internazionali" i nostri post. Accedendo al servizio è possibile utilizzare un vero e proprio traduttore in diverse lingue che si integra perfettamente con Twitter. Utile.

http://imgur.com

Imgur propone un servizio di image hosting immediato, gratuito senza registrazione. Il servizio predispone semplicemente un interfaccia web dalla quale effettuare più uploads delle proprie immagini, restituendo per ognuna, link diretto, vari stralci di codice HTML e social buttons per una facile condivisione. Pratico e funzionale.

www.inmacchinainsieme.com

InMacchinaInsieme.com è un portale di car pooling che permette agli utenti di offrire e chiedere passaggi in auto, creando una rete di comunicazione che consente ai partecipanti di inquinare meno, risparmiare e conoscere nuovi amici. Un'iniziativa aperta che cresce con il contributo e la partecipazione dei visitatori. Interessante.

RECENSIONE — AVVENTURA COMICA SU PLAYSTATION 3!

GLOBALE 7.5

LEGO INDIANA JONES 2

MATTONCINI A GO GO PER I FAN DI SPIELBERG!

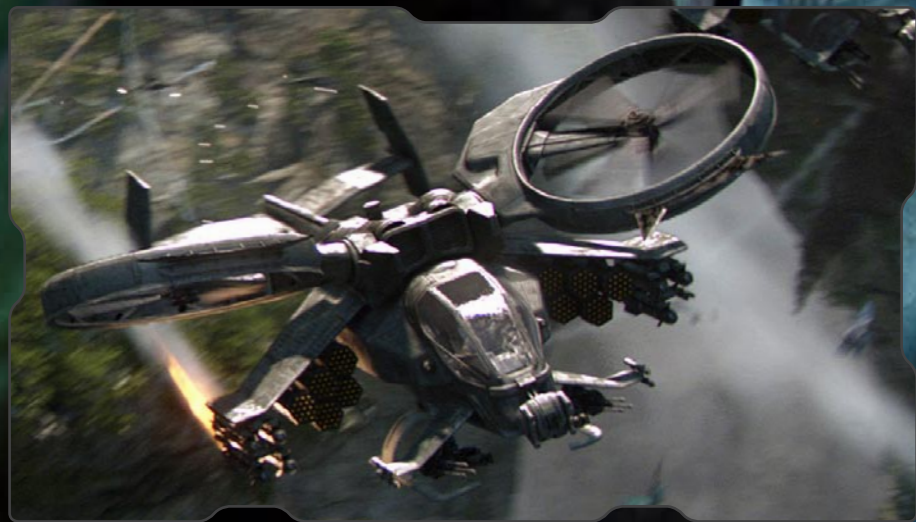
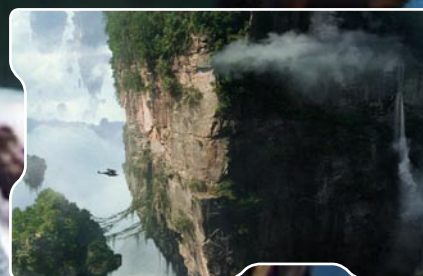
RECENSIONE completa — A cura di: **Orsoraro**

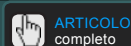
Dopo gli innumerevoli capitoli **Lego dedicati ai film di successo più disparati come Star Wars o Batman,** tornano i mattoncini colorati nelle vesti del più famoso degli avventurieri: parliamo ovviamente di **Indiana Jones**. I vari livelli che compongono il gioco sono ricchi di particolari e pieni di oggetti scenici con i quali interagire. A tal proposito, c'è da segnalare la presenza fissa di un comprimario accanto al nostro fido eroe. Ognuno dei personaggi ha un ruolo chiave nella storia e delle peculiarità che serviranno nell'avanzamento dei livelli. La nuova avventura rimane una piacevole scelta per tutti gli amanti dei platform e adventure game. Un gioco da godere sicuramente in compagnia di un amico: è difatti il reparto multi giocatore a regalare il divertimento maggiore. La coopearazione tra personaggi rende la storia più coinvolgente e spinge maggiormente i giocatori a proseguire. Il forte umorismo che connota la serie è inoltre un quid in più. Le musiche rappresentano, poi, sinonimo di garanzia con motivetti e jingle sempre in perfetta sintonia con l'azione. Restiamo in attesa di vedere quali novità verranno implementate nel prossimo **Lego** dedicato a **Harry Potter**.

AVATAR

JAMES CAMERON RITORNA... IN 3 DIMENSIONI!

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Avatar per certi versi è IL film atipico. Bisognerebbe aspettare altri della sua specie per poterne parlare. Perché dell'ultima fatica di **James Cameron** si può dire bene e si può dire male. Ma non esiste ancora nulla con cui paragonarlo. Ultima, in senso di definitiva, pellicola di azione per quelli che l'anno visto in 2 dimensioni. Primo, grande blockbuster per la generazione degli schermi in 3 dimensioni. Di sicuro sarà veramente difficile che una pellicola simile possa lasciare indifferenti. E se devo essere sincero il primo a non sapere come considerare la cosa sono stato io. Soprattutto perché se pensiamo che l'uso che il grande schermo ha saputo fare fin'ora della terza dimensione è ben poca cosa. E di attori che allungano la mano verso la platea sono piene le sale dei parchi giochi di tutto il mondo. Al contrario dopo le quasi tre ore di pellicola, quasi non ci si rende più conto dell'effetto: è un effetto così integrato, così funzionale alla storia, da passare inosservato, una volta che la storia ci sommerge. Pensato e ripensato da **Cameron**, la storia ha dovuto aspettare anni che la tecnologia necessaria fosse realizzabile ed a portata di mano. La storia, vede il menomato marine **Jake Skully** (un leggermente anonimo **Sam Worthington**) atterrare assieme al suo contingente su **Pandora**, un pianeta tanto selvatico quanto ricco di risorse minerarie. Tra le numerose specie, la sola senziente è quella dei **Na'vi**: una popolazione tribale, per certi versi arcaica ma estremamente connessa a tutte le altre forme di vita del pianeta. All'estremo naturalismo **Na'vi** si oppone invece tutta la peggiore tecnologia bellica umana. Arrivati con l'intento di recuperare risorse minerali, gli umani vedono i locali come un ostacolo e, tra le altre cose, sviluppano una tecnologia in grado di trasferire la coscienza umana in un'avatar, un corpo **Na'vi** clonato. Inviato in missione di infiltrazione, il marine **Skully** avrà modo di entrare a contatto con la cultura locale e si troverà a dover prendere una radicale decisione. La sceneggiatura potrebbe non differire molto da '**Balla coi Lupi**' ed anzi, Avatar assume peraltro una connotazione molto archetipica. Nella sua semplicità, una sostanziale fiaba raccontata in chiave incredibilmente moderna, **Avatar** è il perfetto prototipo di una nuova generazione. Come il **Mago di Oz** era perfetto per evidenziare il passaggio dal bianco e nero al colore, allo stesso modo la flora lussureggiante di **Pandora** ed il tripudio di fauna, **Na'vi** e marines, sono il perfetto punto di partenza per una svolta tecnologica così epocale. La contrapposizione tra consumismo tecnologico e misticismo naturalista dipinge bene le ansie del nuovo millennio. La morale potrà ben mascherarsi dietro al caledoscopico flusso delle immagini, ma in realtà è ben sotto gli occhi di tutti. Io, durante il film mi sono indignato, ho provato rabbia e sollievo. A volte persino felicità. E credo che se uno spettacolo riesce a fare tutto ciò, sulla sua anima non c'è proprio nient'altro da dire. E questo mi basta. Punto. ■

LA NUOVA GENERAZIONE DEL 2007

SERIE STORICHE DA BIOSHOCK AL RITORNO DI HALO

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Nel 2007 arriva un capolavoro nel gameplay e nella trama, un titolo innovativo per design ed ambientazione, ovvero il plurilodato **Bioshock** di **Irrational Games**. Discendente spirituale di **System Shock**, l'**FPS** che cominciò a fondere gli sparatutto con elementi **GDR**, **Bioshock** riesce a fare centro alla grande: letteratura, cinema e teatro danzano davanti ai nostri occhi. Immersione totale e una trama da oscar. Ma veniamo ad una pacchetto unico nel suo genere, il fantastico **The Orange Box** della **Valve**, contenente ben 5 titoli: **Half-Life 2**, **Episode One**, **Episode Two**, **Portal** e **Team Fortress 2**. I due episodi ci portano finalmente fuori dalla dannata e ormai condannata **City 17**, aiutandoci a fare chiarezza su alcuni punti della trama, giochi fantastici anche se purtroppo cortissimi (il primo poi dura solo 5 ore); l'altro titolo che ci interessa è **Team Fortress 2**, che presentava ben 9 classi con uno stile pulito ed estremamente fumettistico, facendo trasparire la giocosità ed ironia infusa dai programmatori. Altro capolavoro del 2007 è la quarta incarnazione di una delle saghe "guerresche" più importanti di sempre, si, parlo di **Call of Duty 4: Modern Warfare** di **Infinity Ward**. L'idea di modernizzare il contesto del gioco fece storcere il naso a molti, ma la realizzazione sbalordì anche i più accaniti puristi. Un film interattivo, totalmente immersivo, capace di portare la guerra dentro le nostre piattaforme...grafica ottima e gameplay solidissimo sono alla base di questo incredibile successo, tanto da scusare alla software house della brevità del titolo.

In contrapposizione al succitato gioco, arrivò puntuale l'attesissimo **Halo 3**. **Bungie** in questo caso, senza stravolgere la meccanica di gioco ammirata nel precedente episodio, confermò l'enorme qualità di un prodotto, destinato ad essere il più giocato su **Xbox Live** per diverso tempo. La campagna in single player non era all'altezza del secondo capitolo, ma il mltiplayer sfavillante ha saputo confermare la saga di **Master Chief** come una delle più apprezzate dal pubblico. Ma veniamo al "*titolo che non ti aspetti*", un gioco innovativo e fresco capace di fondere molti aspetti diversi creando una fantastica alchimia: **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** di **GSC Game World**, che ci immerse in universo misterioso e pericoloso, completamente mutato sia nella fisica che nell'ecosistema. Buonissimo titolo che però presentò un gameplay altalenante ed un parziale fallimento del sistema **A-Life** che doveva gestire la fauna locale. Sempre del 2007 è il ritorno in pompa magna di **Unreal Tournament 3** della **Epic**. Pur presentando una modalità single player è un titolo improntato principalmente agli scontri online, per un esperienza veramente adrenalinica e sconvolgente. L'unica pecca? Essere rimasto troppo legato ai vecchi cliché...

anime
di Andrea "Xravy" Garroni
HEROIC AGE

anime

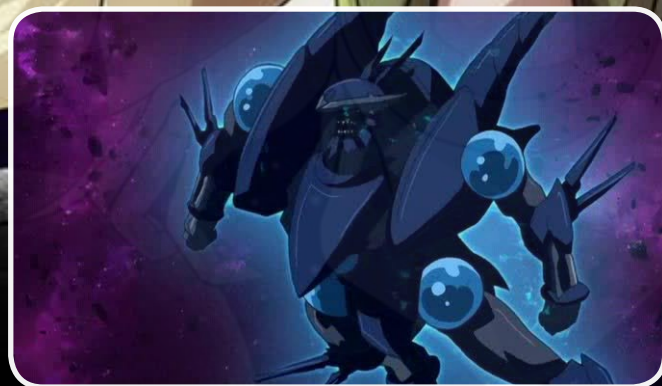
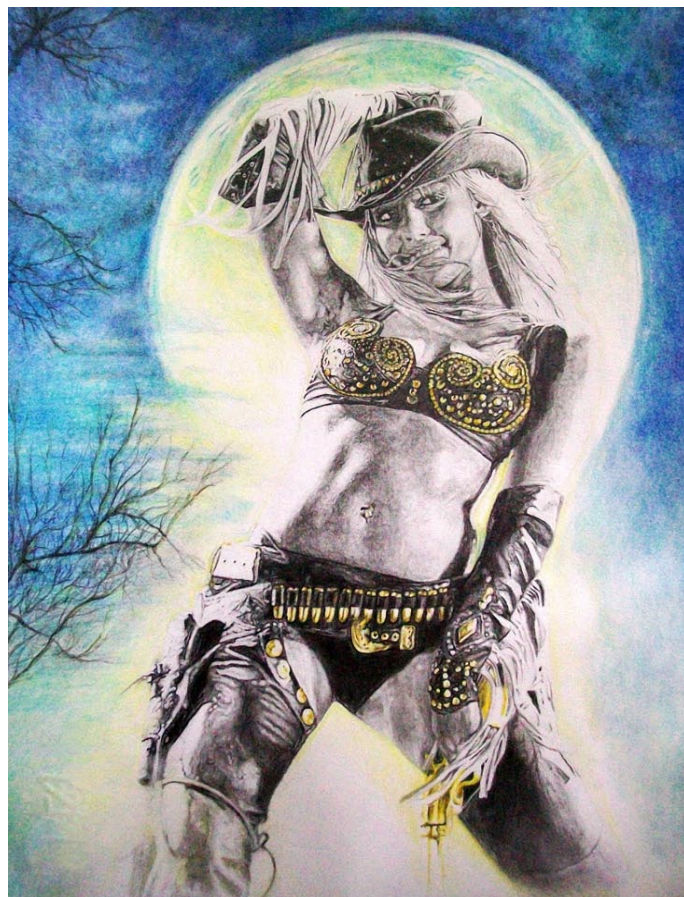
di Andrea "Xravy" Garroni

HEROIC AGE

Oramai per le case di produzione di anime giapponesi è diventata quasi una ossessione: se si realizza un anime di fantascienza ci si deve per forza confrontare con i vari Evangelion, Gundam e Macross.
Non c'è realmente spazio per serie ed idee senza che queste siano immediatamente confrontate con i mostri sacri del passato, che ne decreta di fatto una battaglia persa in partenza?
La risposta, nel caso di Heroic Age, è un deciso e fermo no.

Ambientato in un ipotetico futuro, Heroic Age narra la storia di quattro civiltà della galassia in lotta tra di loro per ereditare il potere ed il ruolo della Tribù dell'Oro, esseri superiori paragonabili a vere e proprie divinità che guidavano con saggezza l'universo.Tra queste civiltà vi è anche quella dell'umanità, la più giovane delle razze ed al contempo considerata la più debole. Fulcro della storia saranno i Nodos, gigantesche creature appartenenti all'estinta Tribù degli Eroi dotate di poteri straordinari.
La Tribù dell'Oro, prima di abbandonare l'universo, tramutò in pietre i cinque Nodos superstiti, trapiantandoli all'interno di cinque esseri viventi appartenenti alle varie razze della galassia. Il più potente dei Nodos, Belcross, venne affidato proprio all'umanità.

La storia di Heroic Age è, ovviamente, assai più complessa e ricca di sfaccettature, tuttavia appare evidente lo sforzo degli studi Xebec di realizzare un'opera originale, tecnicamente valida e per nulla intimorita dalle vecchie glorie del passato, nonostante prenda largo spunto da alcune di esse, proponendo citazioni di miti e leggende del passato.

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

ZEZZE

KIAU

MORGANA2005

SILVIA AMBROSINI

COMETA21

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

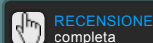
DISEGNO DEL MESE

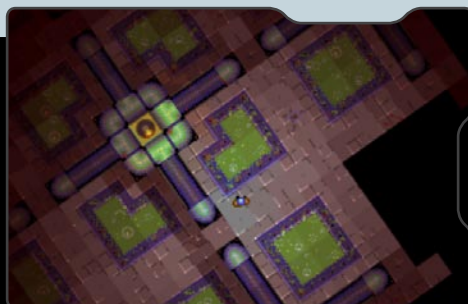
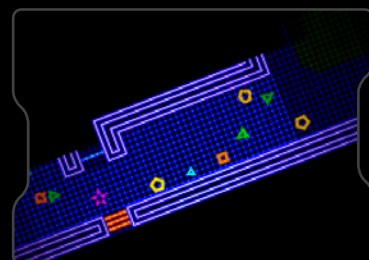
Inviato da: XAVOR85

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

2007 SVILUPPO: SIMONE BEVILACQUA / PUBLISHER: EDITEL SNC / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

BOH: THE GAME

SVILUPPATO IN ITALIA, E' UN RETROGAME MODERNO!

RECENSIONE completa A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**

Questo mese parliamo di BOH, un titolo che può essere menzionato nei Retrogame... nonostante sia stato sviluppato negli ultimi tre anni. E' un progetto tutto italiano nato dall'impegno di **Simone Bevilacqua**, talentuoso developer che ha saputo ricreare tutto il feeling dei giochi di una volta. Le prime righe di codice risalgono al Luglio 2007: da allora, a parti brevissime pause, il lavoro è proseguito costantemente. Si tratta di un titolo tipicamente old school, che presenta ben 35 missioni per le quali sono necessarie decine di ore di gioco. E' possibile scegliere tra ben 6 temi differenti che ridefiniscono l'intero aspetto audiovisivo: è possibile ad esempio optare per l'ambientazione Sci-fi oppure quella fantasy. La caratteristica dominante è la massiccia sensazione di claustrofobia e disorientamento, appesantita dalla continua presenza di nemici. La grafica è a bassa risoluzione, che non significa affatto 'bassa qualità' (sono due cose completamente distinte), e il gameplay richiede un vero impegno da parte del giocatore, obbligato a sudare per potersi divertire, invece di godere senza fatica del non meritato The End. Insomma, un titolo di quelli che non dovrebbero mancare nella softeca dei veri hardcore gamers. E con i tempi che corrono... scusate se è poco!

SITO UFFICIALE
BOH - The Game

RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

Disegni e Testi:
EVIL ATARU

WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com

BAT-MAN'S SECRET

CONSOLE WARS #39

LE TERRE DI HANGAROTH

UN MONDO IN ROVINA CHE ATTENDE LA RINASCITA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Histeh - Gdr-Online.com**

Siamo nel 1409, in una terra governata da Sarnoron, vecchio comandante della Legione, divenuto a furor di popolo unico sovrano di **Hangaroth**. Ecco quel che attende chi varcherà la soglia di queste terre: una rinascita, una nuova alba di cui saremo noi a decidere le sorti... Sì, perché **Hangartoh** dona la possibilità di crearsi non solo un background, ma anche di giocare, creare e proporre una nuova gilda o corporazione, il tutto in On. Chiunque ha la possibilità di divenire protagonista del gioco, gioco vivo ed in continua espansione: non c'è nessun limite, non esistono confini... **Hangaroth** cresce, si espande e vive solo grazie ai suoi sudditi! L'utenza è ancora limitata, variando da una presenza di circa venti giocatori, ma è presente un buon livello di gioco. Ottima l´accoglienza da parte dei gestori e la loro disponibilità: è da evidenziare l´elasticità che dimostrano nell´accogliere nuove proposte per migliorare la land, così come la tempestività nell´effettuare eventuali modifiche. Le quest non mancano: il numero di master attivi attualmente, è ben bilanciato rispetto agli effettivi presenti nel gioco. Nonostante i normali bug di beta testing, **Hangaroth** è un'interessante novità nel campo dei **Gdr**.